

JUGUETES Y JUEGOS POPULARES

M.^a DEL CARMEN GARCÍA FLÓREZ

INTRODUCCION

Jugar siempre ha sido una actividad que servía como medio de distracción al niño en su tiempo libre. Hace años los niños hurdanos se fabricaban sus propios juguetes con madera y ponían en práctica juegos de los cuales se conservan muy pocos en la actualidad. Todo esto venía como consecuencia de la falta de medios de comunicación, lo cual hacía que los niños pusieran en funcionamiento su imaginación.

Los juguetes de madera

Los niños **hurdanos** actualmente no se fabrican sus propios juguetes con madera como pudieron hacer sus padres o abuelos. En el *Rubiaco*, los niños hacían **carretillas de madera** (1) (Fig. 1) de pino. Estas se componen de dos troncos de rama descortezados unidos por un clavo en el cual se acopla una rueda de la misma madera, y de dos travesanos. Dos pedazos de tronco de rama sin descortezar les sirven de patas.

En la actualidad, en *Aldehuela*, don Emilio Sánchez Sánchez aún

construye juguetes en madera (Fig. 2) como pequeños taburetes, molinillos de viento, la figura de un cerdo realizada tallando un tronco, así como devanaderas para niñas, todos ellos realizados con la madera que más abunda en la zona como la de pino, chopo, castaño o higuera. Todos decorados con motivos ejecutados con una técnica similar al pirograbado (2).

El aducía que el abandono de esta práctica se debe a que se producen migraciones a otros lugares y en los pueblos más apartados de las **Hurdas** no quedan niños y los que hay están influidos por los actuales medios de comunicación.

LOS JUEGOS

DESCRIPCION DE LOS JUEGOS

La clasificación de los juegos se ha realizado en relación con las aptitudes que necesitan los niños para practicarlos; de la misma manera se especifica si son mixtos, de niños o niñas, mozos o mozas. Los juegos que explicamos son los más recordados unos y los más practicados

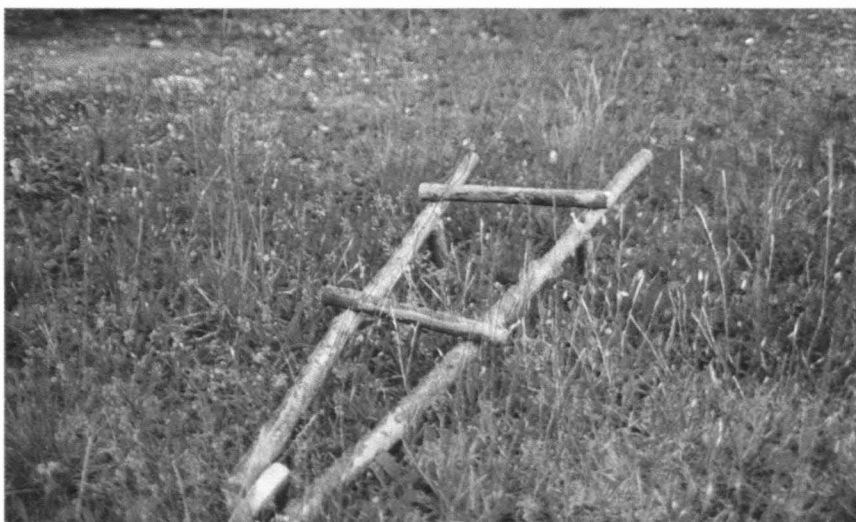


Figura 1. Carretilla de madera de «El Rubiaco». Museo de Artes y Tradiciones Populares de la Universidad Autónoma de Madrid. Fotografía: Milagrosa Rosa Gito.



Figura 2. Juguete de madera de «Aldehuela». Fotografía: C. G. F.

otros, siendo éstos seleccionados dentro de una lista muy numerosa proporcionada por don Félix Barroso y que han sido recogidos en los pueblos de Aceitunilla, Casares de las Hurdes, Pinofranqueado y Caminomorisco.

Juegos de desplazamiento y rapidez

a) **Tintas herrera:**

Juego que puede ser mixto. Se debe jugar en un lugar donde haya posibilidad de esconderse.

Uno de los participantes ejerce de **madre** y es quien divide a los participantes en dos equipos, a los que coloca en un corro, diciendo:

*Viva Carlos V,
ladrón (quien le toca esconderse)
y ministro (quien le toca perseguir)*

La madre no participa en el juego, es quien se queda en el recinto a donde deben llegar todos los participantes, que recibe el nombre de **majá**. Se dividen en dos equipos, el número ideal de jugadores es de seis. Una vez establecidos los dos equipos, al que le toca esconderse, sale andando desde la **majá** y los otros esperan oír el aviso para ir a buscarlos; éste es:

¡Tintas Herrera!

A lo que responden los buscadores:

¡A por ellos!

El juego termina cuando han sido localizados la totalidad de los participantes, cambiando los papeles en el juego.

Variante (3):

El grito con el que se inicia el juego es:

¡Tres Marías y una van!

A lo que responden:

¡Y otras tres en busca van!

Cuando eran descubiertos se decía:

Tierra descubierta.

El que es localizado debe llevar a caballo a quien le ha localizado hasta la **majá**.

Variante:

La frase inicial es:

¡Tres navíos y uno va!

A esta última versión le podríamos encontrar alguna relación con el descubrimiento de América.

b) **La espagaita**

Juego de niñas propio de Aceitunilla. Se juega con varias participantes; una comienza a dar en el hombro a otra, a quien dice **pagá**, pasando ésta a buscar a otra para darle también; la forma de salvarse es salir corriendo. Este juego aún se practica.

Juegos de habilidad

a) **Simón Vela**

Juego cuyo desarrollo es nocturno; se juega alrededor de la hoguera. Se necesita para jugar una **tea** denominada **h'acha**, que son cogollos de jara. Los participantes pueden ser niños o adultos y se juega las llamadas noches de **serano**.

Se sientan todos alrededor de la hoguera y pasan de mano en mano la **h'acha** mientras dicen la siguiente retahíla:

*Encendida te la doy,
con el chiviri momote;
si la dejas apagar,
pagarás con el cogote.*

El juego concluye cuando a uno de los participantes se le apaga, recibiendo un pescozón del resto.

b) **Los mojones**

Juego mixto, se desarrolla al aire libre y con él recorren todo el pueblo entero. Se sitúa el primer niño en posición de potro, mientras que el segundo y demás participantes se colocan detrás de él en fila.

El segundo niño salta sobre éste,

apoyando las manos en su espalda y cayendo con los pies juntos, mientras salta debe darle con el talón en las posaderas al que está agachado. A su vez, éste deja una distancia y se coloca en la misma posición que el primero. Así sucesivamente, hasta que recorren todo el pueblo.

c) Anclara

Podría considerarse como una variante del anterior debido a que también es un juego de saltos. La posición de los jugadores es la misma, acompañándose de una retahíla que dice:

- 1.^a vuelta: *Anclara.*
- 2.^a vuelta: *Anda la vara..*
- 3.^a vuelta: *A la una anda la mula..*
- 4.^a vuelta: *A las dos la coz.* (le pegan una coz).
- 5.^a vuelta: *A las tres la almiré* (le pegan un porrazo en la espalda).
- 6.^a vuelta: *A las cuatro media vara de alto* (dar un salto equivalente).
- 7.^a vuelta: *A las cinco dar el brinco* (saltar por encima sin manos).
- 8.^a vuelta: *A las seis otra vez.*
- 9.^a vuelta: *A las siete el cachete* (le dan un tortazo en el culo).
- 10.^a vuelta: *A las ocho el bizcocho* (tienen que pegar con sus posaderas en las espaldas del otro).
- 11.^a vuelta: *A las nueve agacha la cabeza y bebe* (cabeza agachada al saltar).
- 12.^a vuelta: *A las diez agacha y vuelve a beber.*
- 13.^a vuelta: *A las once la campana de bronce* (le dan con los nudillos en la espalda, como el repique de campanas).
- 14.^a vuelta: *A las doce escupe y tose* (tienen que echar un gargajo y toser). Si alguno se equivoca al decir la retahíla cuando salta se coloca de burro.

d) Pillarino

Es un juego que posee varias variantes. Consiste en que un participante debe capturar a otros que estén escondidos o no. La sanción con que se castiga al localizado es variable: puede ser llevar a caballo hasta la **majá** a quien le ha capturado.

e) El pegaritu

Similar al anterior, juego de niños de Casares de las Hurdes. Se sortea quién la **liga** y éste debe de quedarse en la **majá** contando hasta treinta mientras los demás se esconden; cuando termina va a buscarlos y al que pilla lo puede traer de muchas formas.

f) H'arina h'arina

Este juego es mixto. Se sortea el lugar ocupado por cada jugador; uno hace de **madre** y otro de **burro**. Este último reposa sobre las piernas de la madre que está sentada, los demás participantes de uno en uno se suben encima y la **madre** pregunta entonces al **burro**:

H'arina h'arina
¿Quién está encima?
Adivina quién es.

si no contesta la **madre** dirá:

Pues otro encima.

Para dejar de ser burro tiene que acertar uno de los jugadores que tiene encima; de lo contrario se le seguirán subiendo hasta que se caiga.

g) La correa

Es un juego de niños. Se sortea quién es el que empieza el juego. El jugador que le ha tocado, debe de esconder una correa en un lugar donde los otros no la vean; una vez hecho esto les avisa diciendo: ¡Ya! Los demás jugadores corren a buscarla y las únicas pistas que reciben de éste son:

Frío, frío —si están lejos del lugar.
Caliente, caliente —si están cerca o muy próximos.

Cuando están a punto de encontrarlo les grita:

Que te quemas.

Si lo encuentran entonces la frase es:

Te has quemado,
H'arrea correazo.

Al oír esto, todos huyen al punto de inicio del juego hasta donde los persigue el que encontró la correa, el último que llegue será quién la esconda en la siguiente jugada.

h) Las manzarocah

Es un juego de niñas y de destreza manual. Era la forma de fabricarse las muñecas hace muchos años en Las Hurdes con las mazorcas de maíz, llamadas por ellos **manzarocas de los millos**. Hacían un concurso para ver quién era la más rápida a la hora de hacerlas y cuáles eran las más bonitas.

Juegos de fuerza y resistencia

a) La empina barrina

Juego de mozos y mozas, que se juega al aire libre. Se hacen parejas

y una de ellas mete la cabeza entre las piernas del otro; a esto lo denominan **gahá**. Tras hacer esto empiezan a hacer un movimiento como de una campana moviéndose. Todo esto viene acompañado de una retahíla.

Juegos de precisión

a) Nao o jinca y jincarro (Fig. 3)

Juego propio de Nuñomoral. Sobre él nos informó doña Angelines Expósito Velaz. Juego de niños, cuyo número de jugadores es variable.

Se reúne un grupo de chicos cada uno de ellos con un palo de madera de unos 70 cm de largo y 5 cm de grosor afilado en la punta; uno de ellos dibuja en la arena (tierra blanda), una circunferencia (4). El primero de todos clava el palo en la tierra lo más profundamente posible para que no pueda ser derribado; el resto debe de intentar tumbarlo al rozarlo con el suyo. En caso de caer el clavado, el jugador (5) que lo tira debe de lanzar ese palo con el suyo fuera del círculo, y el dueño debe de recogerlo y volverlo a clavar en su sitio, antes de que el resto de los jugadores canten una copla; en caso contrario pierde (6).

b) Arrañá el palo

Juego de mozos. El número de participantes es de tres o cuatro. Para jugar emplean una navaja abierta, así como en un espacio abierto.

Cada participante va tirando la navaja por turnos de diferente manera y ésta se debe de clavar en el suelo tres veces seguidas. Primero la tira con la palma de la mano; si no lo logra, el turno pasa al siguiente; luego con el reverso de la mano, después desde el lóbulo de la oreja, posteriormente desde la punta de la nariz, a continuación desde la rodilla y en último lugar desde la frente.



Figura 3. Juego de la NAO o JINCA.

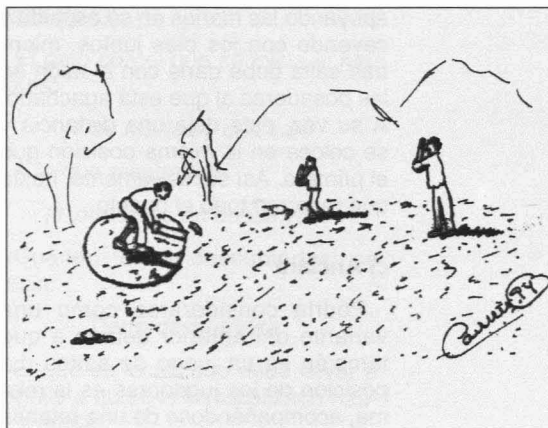


Figura 4. Juego de la GATA o PIO.

El que pierde debe de pagar un castigo puesto por el resto de los jugadores. Estos cortan un trozo de palo de la misma dimensión que la hoja de la navaja, el cual clavan en el suelo dándole tres golpes con el mango de la navaja; el perdedor debe desenterrarlo con los dientes; tiene tres oportunidades y si a la tercera no lo consigue los demás se orinan en el palo y también debe volver a intentar sacarlo mientras le dicen:

¡Chupa la paja meá!

c) La gata o el pío (Fig. 4)

Juego de niños. Se juega al aire libre; en Caminomorisco se denomina **la gata**. Los elementos necesarios para practicar este juego son dos palos de dimensión variable, uno de ellos con los dos extremos afilados; este último recibe el nombre de **pío o gata**, el otro palo lo emplean como de raqueta, al cual denominan **mocho**.

Para empezar se dibuja un círculo en el suelo, donde se colocan dos piedras separadas, tanto como sea de largo el **pío** que está situado sobre ellas; introducen el otro palo por debajo y lanzan por el aire el **pío**, aprovechando el tiempo que está en el aire para lanzarlo lo más lejos posible; el que tiene el saque tiene tres intentos de lanzamiento. Si al lanzarlo no le da, pierde el turno. Si cuando el **pío** va por el aire otro jugador lo golpea con su palo o es atrapada al vuelo y vuelve al círculo el que hizo el saque, pierde el turno y debe de pasar a jugar fuera del círculo. En el caso del que lo atrapó al vuelo, puede lanzarlo desde el punto donde lo cogió, y volver a meterlo en el círculo; si lo consigue se gana el palo para lanzarlo en caso de que sólo jueguen con uno, si no ocupará el puesto del lanzador dentro del círculo. Por otra parte si ninguno logra ganar al lanzador éste puede lanzar

otras tres veces más, procurando alejarlo lo más posible. Este juego aún se practica con cierta asiduidad. En otras zonas de Extremadura se denomina **billarda**.

d) Las moragallah

Juego de niños. El número de jugadores es variable y se juega en un espacio al aire libre. En el suelo se hacen una serie de hoyos, concretamente cuatro en línea horizontal, también necesitan las **moragallas**, bolas de los robles. El juego consiste en introducir éstas en los hoyos, ganando aquel que logre introducir todas.

Juegos de formación de equipos y sorteo

a) Los colores

Este juego es típico de toda Extremadura. Es un juego de niñas. Este juego entra en relación con el mundo de buenos y malos existente en las leyendas.

Se ponen las niñas en fila. Una hace de **madre** de ellas y otras dos niñas representan a un **ángel** y al **demonio**; esta última tiene en la mano un tenedor. Se hacen dos grupos, siendo uno el de la **gloria** dirigido por el **ángel** y otro el del **infierno** dirigido por el **diablo**. La **madre** ha otorgado el nombre de un color a cada una de las participantes, hecho esto el **demonio** se acerca al otro grupo y le dice:

Demonio: ¡Pam, Pam!

Angel: ¿Quién es?

Demonio: El demonio pinchando papas con el tenedor.

Angel: ¿Qué quieres?

Demonio: Un color.

Angel: ¿Qué color?

Demonio: El color...

Si existe ese color en los que están en el equipo del **ángel**, el **demonio** se lo llevará consigo. Si no existiera volverá a su campo perdiendo la jugada.

Después le toca el turno al **ángel** que realizará el mismo diálogo que el **demonio**, pero diciendo que es el ángel de la guarda. Al final se cuentan las personas que hay en cada equipo y gana el que tiene más.

b) El pañuelo (Fig. 5)

Juego mixto. Es un juego de habilidad, al aire libre, el número de jugadores es impar y no tienen límite de edad.

Se forman dos equipos, que se numeran y se colocan a ambos lados de una posición central marcada en el suelo por una raya, en la que se coloca el jugador que ejerce de **madre** con un pañuelo en la mano, y ésta extendida lateralmente. Este es quien dice en alto un número, saliendo los jugadores de ambos equipos que poseen ese número hasta la raya para conseguir el pañuelo y llegar hasta su posición originaria con el pañuelo sin ser alcanzado por su oponente; de lo contrario es eliminado. Así hasta que uno de los equipos vence al ser su jugador el último que coge el pañuelo.

Según van siendo eliminados se vuelven a repartir los números y así cada jugador llega un momento en que tiene varios números. Existen tretas para distraer al oponente a la hora de ir a recoger el pañuelo, como pararse sin cogerlo.

Es un juego que en las Hurdes ha sido introducido por los maestros.

Juego de corro

a) Canción de corro

Incluimos entre los juegos **hurdaños** una canción de corro que nos

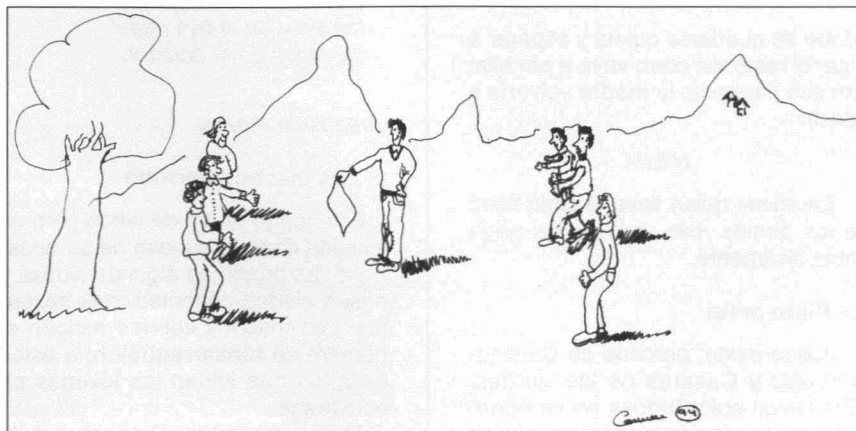


Figura 5. Juego del PAÑUELO. Ha llegado a LAS HURDES por medio de los maestros.

cantó doña. Ricarda Iglesias Montes de Aceitunilla. Este juego es muy común y aún las niñas lo siguen jugando. La canción es:

*Al salirme de la Habana
de nadie me despedí,
sólo de un perrito chino
que salió detrás de mí.
El perrito como era chino
un señor me lo compró
por un poco de dinero
y unas botas de charol.
Las botas se rompieron y
el dinero se acabó.
Y ahora me voy a meter a monja
a monja de la caridad
para visitar a los enfermos
que están en un santo hospital.*

b) Zurriega loh corchoneh

Juego de niñas procedente de Aceitunilla. Es un juego de corro donde se echa a suertes quien es la **madre**

La **madre**, con un **cinto** escondido en sus manos, se coloca en el centro del corro formado por el resto de las participantes; otro participante hace de secretario de la **madre**

Para comenzar el juego, la **madre** debe pensar un fruto que comunica a su secretario, mientras dice:

*Yo sé un árbol
de..... (forma del árbol)
que da la fruta
como otro cualquiera.*

Después de dar las pistas, va preguntando a cada niña del corro y a la que acierta le entrega el **cinto** diciéndole:

H'arrea p'alante.

Esta sale corriendo y empieza a dar correazos al resto del corro mientras la **madre** dice:

¡H'iluh!

Si dice:

¡Cuerda, cuerda!

debe de quedarse quieta y esperar a que el resto del corro vaya a por ella; en ese momento la **madre** volvería a decir:

¡H'iluh!

Entonces quien lleva el cinto tiene a los demás más cerca y les pega más fácilmente.

c) Pinto pinto

Juego mixto; procede de Caminomorisco y Casares de las Hurdes. Empiezan colocándose en un corro; se sujetan cogiéndose colocando el dedo índice de la mano derecha pin-

chando en la palma de la mano izquierda del que tienen al lado. Mientras van diciendo:

*Pinto pinto gorgorito
vendo la vaca a veinticinco:
¿En qué calleja?
En Moraleja.
Agarrate niño de las mis orejas.*

Se agarran todos los niños por las orejas y se balancean.

*¿En qué lugar?
En Portugal.
Agárrate niña de mi delantal.*

Se agarran todas las niñas del delantal.

d) ¿Por quién lloras?

Juego de niñas. Es una canción de corro procedente de Caminomorisco. Las participantes hacen un corro en medio del cual se sitúa una de ellas haciendo que llora, mientras otra le pregunta:

*¿Por quién lloras?
¿Por quién sufres tanto así?*

Ella responde:

*Es que vivo sin cariño,
tuve madre y la perdí.*

Todas le dicen:

*Nosotros la buscaremos
una madre para ti.*

La del centro pasea contoneándose por delante de las otras, mientras les canta:

*Voy volando por la tierra,
por los cielos,
y por la mar,
a ver si encuentro la madre,
una madre he de encontrar.*

Vuelve al centro y se pone de frente a una de las niñas del corro, a la que elige por madre; ésta canta:

*Los Siete Sacramentos
dicen que los tengo yo,
los siete de la hija mía,
clavados en el corazón.*

Juegos de mozos

a) Los machos berruoh

Este juego no es de niños pero es incluido dado lo curioso de su desarrollo. Es propio de algunas aldeas y posee ciertas connotaciones sexuales. Los machos cabríos reciben el nombre de **mozarragüeluh**; a éstos es a los que imitan los jóvenes en este juego.

Tratan de imitar al macho cabrío en celo, con sus sonidos y sus ges-

tos, llegando incluso a chocar sus cabezas. Se reúnen como ellos dicen para **berruceá**, sonido que emiten los machos cuando están en celo; de esta forma asustan a las mozas.

Conclusión

La evolución de la sociedad rural, ha llevado a que los niños hurdanos hayan perdido costumbres como la de elaborarse sus propios juguetes en madera, siendo éstos contruidos únicamente por personas de edad avanzada y cuya finalidad constructiva es más de carácter turístico que tradicional, aunque gracias a ello se mantiene vivo un elemento que fue propio de la infancia hurdana hace muchos años. Los niños de **Las Hurdes** tienen bicicletas, muñecos, como en cualquier otra zona de España.

Los juegos también han cambiado con el paso de los años. éstos no se tratan de revitalizar por las escuelas, sino que los maestros introducen otros nuevos. Para los niños hurdanos el nombre de algunos de los juegos citados en este artículo era desconocido, no así para las personas de una edad media que recordaban el desarrollo de algunos de ellos, mientras otros se han perdido en su memoria recordando su nombre.

NOTAS

- (1) Se conserva uno de ellos en el Museo de Artes y Tradiciones Populares de la Universidad Autónoma de Madrid.
- (2) Dibujo o talla en madera, que se hace mediante un instrumento incandescente.
- (3) En Segovia existe el llamado **TRES MARINOS A LA MAR**, muy similar en su desarrollo a TINTAS HERRERA.
- (4) El radio de la circunferencia es igual a la dimensión del palo.
- (5) En Zafra, cuando despiden el palo del contrario y mientras va su dueño a reco-

gerlo, el que lo despide tiene que clavar cuatro veces el suyo mientras dice:

Son, cañón, Talavera y Lobón.

(6) En Cuntis (Pontevedra), recibe el nombre de **Pica Roma** y su desarrollo es muy parecido.

BIBLIOGRAFIA

- Contreras Sanz, F.: «Juegos infantiles». *Revista de Folklore*, núm. 63, págs. 96-101, t. 6º, 1986.
- Fuentes Alende, J.: «Juguetes artesanales de primavera en el municipio de Cuntis (Pontevedra)». *Revista de Folklore*, núm. 50, págs. 49-54, tomo 5, 1985.
- García Galán, A.: «Juegos de Extremadura: "la Calva" en Peñalsordo». *Revista de Estudios Extremeños*, tomo. XXXVII, núm. III, págs. 485-490, 1981.
- Hernández de Soto, S.: *Juegos infantiles de Extremadura*. Serie Rescate, núm. 3. Editora Regional de Extremadura. Mérida, 1988.
- Vizuet Carrizosa, M., y Gutiérrez Casa-
la, J.: «Juegos populares extremeños». *Cuadernos Populares*, núm. 9. Editora Regional de Extremadura. Mérida, 1986.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco su colaboración a don Félix Barroso, así como a las siguientes personas: doña. Ricarda Iglesias Montes, don Gonzalo Martín Encina, don Pedro Martín Alvarez, doña. M.ª del Carmen Azabal Iglesias, de Aceitunilla; doña. Isabel Martín Azabal, doña. Tere Martín Martín, doña. Irene Gómez Gómez, don Vidal Rodríguez Sánchez, don Francisco González Martín, de Caminomorisco; doña. Purificación Martín Martín, de Pino-franqueado; doña. Angelines Expósito Velaz, de Nuñomoral, y para finalizar a don Emilio Sánchez Sánchez, de Aldehuela. También hacer mención a todos aquellos que no dieron su nombre pero que igualmente colaboraron con sus respuestas.